

## Textinterpretation im digitalen Zeitalter Verflechtungen von computergestützten und geisteswissenschaftlichen Methoden

In Diskussionen zu computergestützten Analyseverfahren und geisteswissenschaftlichen Methoden in, oder vielmehr an den Grenzen der digitalen Geisteswissenschaften taucht eine Frage immer wieder auf, welche **die übergreifenden Ökologien von intellektueller Arbeit und die kritische Neubewertung der digitalen Geisteswissenschaften** in das Blickfeld rückt (vgl. Dobson 2019). Der Workshop hinterfragt die Zukunft unserer Arbeit als Literatur- und GeisteswissenschaftlerInnen. Das Hauptziel besteht darin die TeilnehmerInnen mit einer Reihe von innovativen digitalen Werkzeugen vertraut zu machen, die gemeinsam von vier interdisziplinären Teams im internationalen Kontext des Editionsprojekts *Arthur Schnitzler digital* entwickelt wurden. Die digitalen Werkzeuge lenken das Hauptaugenmerk auf computergestützte Methoden zur Analyse und die Interpretation von Text und Daten in der Germanistik, die im Rahmen einer kritischen Epistemologie in Frage stellen, in welchem Ausmaß diese Methoden die Ausrichtung unserer Forschung beeinflussen und wie die digitale Texterfassung unser Verständnis von Interpretationsprozessen erschwert.

Der Workshop ist in zwei Teile untergliedert. Anhand einer Fallstudie aus dem Feld der digitalen Editionswissenschaften, der ‚born digital‘ historisch-kritischen Ausgabe [Arthur Schnitzler digital](#) werden grundlegende Entwicklungen, Werkzeuge und computergestützte Methoden vorgestellt. *Arthur Schnitzler digital* verbindet die Funktionen des digitalen Archivs mit der Funktion der textgenetischen Edition, indem die Forschungsplattform sowohl auf computergestützte als auch philologische Methoden zurückgreift, um Schnitzlers Schaffensprozess und die Genese der literarischen Texte rekonstruieren zu können. Der zweite Teil des Workshops lädt zu einem Werkstattgespräch mit Annja Neumann ein, die als Hauptherausgeberin von Schnitzlers Einakterzyklus [Marionetten](#) im Forschungsteam in Cambridge digitale Werkzeuge und [Ressourcen](#) für *Arthur Schnitzler digital* entwickelt. In der zweiten Hälfte des Workshops werden alle TeilnehmerInnen die Möglichkeit haben interaktiv die digitalen Werkzeuge und Ressourcen von *Arthur Schnitzler digital* selbst auszutesten. Dazu gehören unter anderem Frederick Bakers interaktive 360 Grad *Digital Story Spheres* Plattform und das jüngst veröffentlichte ASd Werkzeug [Chronologie](#). Darüber hinaus besteht für TeilnehmerInnen die Möglichkeit Ideen für neue Forschungsmethoden und digitale Werkzeuge für die Lehre und Öffentlichkeitsarbeit konzeptuell zu entwickeln, besonders mit Blick auf Anwendungen im Bereich der virtuellen und erweiterten Realität.

### **Voraussetzungen:**

Vorkenntnisse in den digitalen Geisteswissenschaften oder in computergestützten Methoden sind nicht erforderlich. Der Workshop richtet sich vor allem an postgraduierte StudentInnen sowie an ForscherInnen aus den Geisteswissenschaften. TeilnehmerInnen werden gebeten nach Möglichkeit ihr eigenes Notebook oder NotePad mitzubringen. Sie sollten in der Lage sein, zu einer angenehmen und produktiven Atmosphäre beizusteuern, in der alle zu Wort kommen und in der alle die Möglichkeit haben, auf gegenseitige Erfahrungen aufzubauen, mit dem Ziel gemeinsam konstruktiv und kritisch zu denken. Der Workshop wird auf Deutsch gehalten, wobei Diskussionsbeiträge auf Englisch ebenfalls willkommen sind.